

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6

Г. МОРОЗОВСКА РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**Рассмотрено»**  
На заседании МО  
Протокол №1  
от 26 августа 2022 г.  
М.В. Гаврилова / Гаврилова М.В./  
(подпись) (ФИО)

**«Согласовано»**  
Заместитель директора по ВР  
И.И. Куколева / Куколева И.И./  
(подпись) (ФИО)  
29 августа 2022 г.

**«Утверждено»**  
Директор МБОУ СОШ №6  
Е.Д. Дрейзина / Дрейзина Е.Д./  
(подпись) (ФИО)  
Приказ № 34  
от 30 августа 2022 г.



**Программа внеурочной деятельности  
общеобразовательной организации  
«Шахматная школа»**

**Уровень базовый**

**Целевая аудитория: 1 - 4 классы**

**Срок реализации 1 год**

**Составитель: Егорова С. В.**

**2022-2023 учебный год**

## 1. Пояснительная записка

**Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматная школа» составлена в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:**

1. ФЗ № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в РФ».
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 06 октября 2009 года №373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».
3. Приказ Министерства образования и науки от 22 сентября 2011 г. № 2357 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации»;
4. СанПиН, 2.4.2.2821-10 «Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189).
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 24.11.2015 г. «О внесении изменений №3 в СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях» № 81 г. Москва. Зарегистрировано в Минюсте РФ 18.12.2015 г. Регистрационный № 40154).

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматная школа» для обучающихся 1-4 классов разработана на основе:

Примерных программ по внеурочной деятельности Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др. – М.: Просвещение, 2013).

Программы формирования универсальных учебных действий.

На основе авторской программы «Шахматы – школе» И.Г. Сухина.

**Цели программы:** создание условий для интеллектуального развития обучающихся через обучение игре в шахматы.

**Основные задачи программы:**

- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат;
- сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход;
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;

Сформировать умение записывать шахматную партию;

- сформировать умение проводить элементарные комбинации;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением; - воспитывать уважительное отношение в игре к противнику.

## 2. Общая характеристика программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций и чтение дидактических сказок. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Основные формы работы**

Занятия рассчитаны на индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

### **3. Место программы в учебном плане**

Программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматная школа» предназначена для младших школьников и рассчитана на 135 занятий (1 час в неделю): 33 занятия в 1 классе и по 34 занятия со 2 по 4 класс.

### **4. Планируемые результаты освоения программы**

#### **Личностные результаты освоения программы курса**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы курса**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### **Предметные результаты освоения программы курса.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## **5. Содержание программы**

### **1 класс**

#### **1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА**

Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

##### *Дидактические игры и задания*

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

#### **2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ**

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

##### *Дидактические игры и задания*

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

#### **3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР**

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

##### *Дидактические игры и задания*

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. *Дидактические игры и задания*

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления. Педагог играет с обучающимися

ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

## 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

### *Дидактические игры и задания*

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

## 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### *Дидактические игры и задания*

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### **2 класс**

#### 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

#### 2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

### *Дидактические игры и задания*

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать её. Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?». «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь.

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

### 3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

### *Дидактические игры и задания*

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

### 4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. *Дидактические игры и задания* «Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

### 5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. *Дидактические игры и задания* «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

### 6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

Достижение мата путём жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

### *Д*

*Дидактические игры и задания* «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

одную комбинацию и добиться материального перевеса. **3 класс**

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки».

Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах. *Дидактические задания*

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат» Белые или чёрные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. «Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату. «Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки. **4 класс**

1. **ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

*Дидактические задания*

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. **ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

*Дидактические задания*

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

## **6. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение программы**

### **Литература для учителя**

1. Костьев А.Б. Учителю о шахматах. - М.: Просвещение, 2010.
2. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. / Авторы-составители: Зайкин В.В., Зайкина В.Л. – Норильск: Луч, 2015.
3. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.

### **Литература для обучающихся**

1. Гайшут А.Г. Увлекательная математика или Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: Дом педагогики, 2010.
2. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – М.: Детская литература, 2013.
3. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 5 – 7 лет: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 2014.
4. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2012.
5. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2016.

### **Материально-технические средства обеспечения реализации программы:**

Коробки с деревянными шахматами, коробки с магнитными шахматами, плакаты «Различные позиции в шахматах», настольно-печатные игры, компьютер, интерактивная доска, видеопроектор, магнитная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, флипчарт.

## **Календарно–тематическое планирование занятий по программе внеурочной деятельности в рамках реализации ФГОС НОО**

**на базе центра «Точка роста»**

**«Шахматная школа» для 1-2**

**класса Количество часов в год –**

**34, в неделю – 1.**

### **Планирование составлено на основании:**

1. Программы внеурочной деятельности в рамках реализации ФГОС НОО «Шахматная школа». Направление: общеинтеллектуальное.

Срок реализации: 4 года. Возраст детей: 7-11 лет

2. Авторской программы по обучению игре в шахматы И.Г. Сухина «Шахматы школе». – М.: Астрель, 2015.

№ п/п	Кол-во часов	Дата 1 кл	Дата 2 кл	Тема занятия
<b>I четверть (8 ч)</b>				
1.	1	5.09	6.09	Краткая история шахмат.
2.	1	12	13	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.
3.	1	19	20	Обозначение шахматных фигур и терминов.
4.	1	26	27	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

5.	1	3.10	4.10	Достижение материального перевеса.
6.	1	10	11	Способы защиты.
7.	1	17	18	Защита.
8.	1	24	25	Две ладьи против короля.
<b>II четверть (8 ч)</b>				
9.	1	7.11	8.11	Ферзь и ладья против короля.
10.	1	14	15	Ферзь и король против короля.
11.	1	21	22	Ладья и король против короля.
12.	1	28	29	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.
13.	1	5.12	6.12	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.
14.	1	12	13	Учебные положения на мат в четыре хода в дебюте. Детский
15.	1	19	20	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.
16.	1	26	27	Темы матовых комбинаций. Тема отвлечения.
<b>III четверть (10 ч)</b>				
17.	1	9.01	10.01	Тема завлечения.
18.	1	16	17	Тема блокировки.
19.	1	23	24	Тема разрушения королевского прикрытия.
20.	1	30	31	Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты
21.	1	6.02	7.02	Другие шахматные комбинации и сочетание приёмов.
22.	1	13	14	Тема отвлечения и тема завлечения.
23.	1	20	21	Тема уничтожения защиты и тема связки.
24.	1	27	28	Тема перекрытия.
25.	1	6.03	7.03	Тема превращения пешки.
26.	1	13	14	Сочетание тактических приёмов.
<b>IV четверть (8 ч)</b>				
27.	1	20	21	Патовые комбинации.
28.	1	3.04	4.04	Патовые комбинации.
29.	1	10	11	Комбинации на вечный шах.
30.	1	17	18	Комбинации на вечный шах.
31.	1	24	25	Типичные комбинации в дебюте.
32.	1	15.05	2.05	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).
33.	1	22	16	Игровая практика.
34.	1	29	23	Игровая практика.

**Календарно–тематическое планирование занятий по программе внеурочной  
деятельности в рамках реализации ФГОС НОО**

**на базе центра «Точка роста»**

**«Шахматная школа» для 3-4**

**класса Количество часов в год –**

**34, в неделю – 1.**

**Планирование составлено на основании:**

1. Программы внеурочной деятельности в рамках реализации ФГОС НОО «Шахматная школа». Направление: общеинтеллектуальное.

Срок реализации: 4 года. Возраст детей: 7-11 лет

2. Авторской программы по обучению игре в шахматы И.Г. Сухина «Шахматы школе». – М.: Астрель, 2015.

№ п/п	Кол-во часов	Дата 3 кл	Дата 4 кл	Тема занятия
<b>I четверть (9 ч)</b>				
1.	1	01.09	2.09	Игровая практика.
2.	1	8	9	Игровая практика.
3.	1	15	16	Как играть в миттельшпиле.
4.	1	22	23	Игровая практика.
5.	1	29	30	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.
6.	1	6.10	7.10	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.
7.	1	13	14	Решение задания «Выигрыш материала».
8.	1	20	21	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.
9.	1	27	28	Решение дидактических заданий.
<b>II четверть (7 ч)</b>				
10.	1	10.11	11.11	Разрушение королевского прикрытия и уничтожение защиты.
11.	1	17	18	Решение дидактических заданий.
12.	1	24	25	Темы связки, «рентгена» и перекрытия.
13.	1	1.12	2.12	Решение дидактических заданий.
14.	1	8	9	Достижение материального перевеса.
15.	1	15	16	Решение дидактических заданий.
16.	1	22	23	Комбинации на вечный шах.
<b>III четверть (10 ч)</b>				
17.	1	12.01	13.01	Решение дидактических заданий.
18.	1	19	20	«Бессмертная» партия. «Вечнозелёная» партия.
19.	1	26	27	Решение дидактических заданий.
20.	1	2.02	3.02	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи.
21.	1	9	10	Решение дидактических заданий.
22.	1	16	17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона.
23.	1	2.03	3.03	Решение дидактических заданий.
24.	1	9	10	Матование двумя слонами. Матование слоном и конём.
25.	1	16	17	Решение дидактических заданий.
26.		23	7.04	Проход пешки в ферзи без помощи своего короля. Правило
<b>IV четверть (8 ч)</b>				
27.	1	6.04	14	Патовые комбинации.
28.	1	13	21	Патовые комбинации.
29.	1	20	28	Комбинации на вечный шах.
30.	1	27	5.05	Комбинации на вечный шах.
31.	1	4.05	12	Типичные комбинации в дебюте.
32.	1	11	19	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).
33.	1	18	26	Игровая практика.
34.	1	25		Игровая практика.

